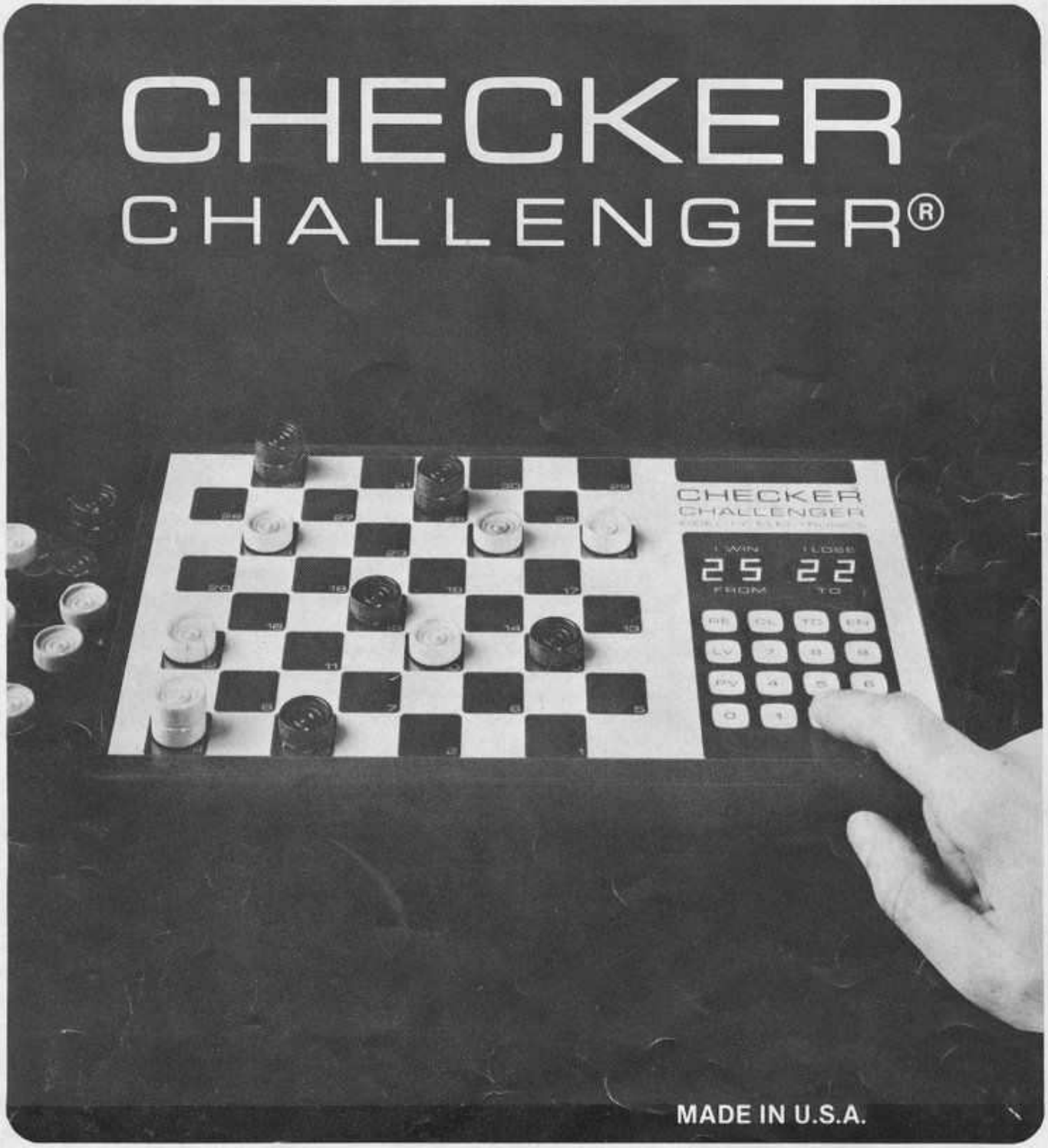
MODE D'EMPLOI DU JEU DE DAMES

MODELE A C R

Le jeu de dames, règles internationales dites "à l'anglaise" : CHECKER GAMES (traduction littérale : jeu du roi) se joue sur un damier de 64 cases (8 x 8) avec 12 pions répartis sur trois rangées. La prise en arrière est interdite et le déplacement de la dame s'opère en avant et en arrière mais d'une seule case à la fois.



ATTENTION

Le jeu de dames, règles françaises, se joue sur un damier de 100 cases (10 x 10) avec quatre rangées de pions. La prise en arrière est permise et le déplacement de la dame s'effectue tous azimuts.

CHOIX DU DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

Branchez le jeu au transformateur : dans les fenêtres d'affichage apparaît l'indication "CL 1", qui signifie que la partie va se jouer au premier degré de difficulté. Si ce degré vous convient, appuyez sur la touche RE et lachez-la aussitôt, les deux voyants rouges s'allument puis s'éteignent : tout est prêt pour la partie.

Si vous préférez une partie d'un degré plus élevé, appuyez une fois sur la touche LV (touche de difficulté) : l'indication CL 1 (premier degré) réapparaît dans les fenêtres d'affichage ; une deuxième fois, apparaît l'indication CL 2 (2ème degré de difficulté) ; une troisième, apparaît l'indication CL 3 (3ème degré) ; une quatrième, apparaît l'indication CL 4 (4ème degré, le plus élevé). Si vous appuyez une cinquième fois, CL 1 réapparaîtra ; une 6ème, CL 2 réapparaîtra, et ainsi de suite, indiquant le degré de difficulté que le CHECKER CHALLENGER est prêt à vous opposer. La touche LV peut être utilisée à tout moment, avant et pendant la partie, pour changer le niveau de difficulté : le CHECKER CHALLENGER vous oppose un adversaire plus ou moins coriace selon que vous choisissez de modifier le degré de difficulté.

CHOIX DE L'ATTAQUE OU DE LA DÉFENSE

Après avoir décidé si vous voulez prendre les pions blancs ou les noirs, placez tous les pions sur le damier, selon les règles habituelles des "dames à l'anglaise" (64 cases alternativement blanches et noires et deux fois 12 pions, blancs et noirs disposés face à face sur trois rangées de cases noires séparées par deux rangées vides). Ce sont les noirs qui commencent, et le CHECKER CHALLENGER présume que vous avez choisi les noirs. Dans ce cas, vous êtes prêt à jouer.

Si vous avez choisi les blancs, appuyez sur la touche EN et le CHECKER CHALLENGER va afficher son premier coup.

LE DAMIER

Chacune des cases noires est désignée par un nombre, selon la règle internationale anglo-saxonne. Chaque coup sera notifié à l'ordinateur à l'aide de ce nombre.

LA PARTIE

Si vous avez choisi les noirs, c'est à vous de commencer. Déplacez à la main un de vos pions, comme si vous jouiez contre un adversaire humain. Déplacez par exemple un pion de la case 9 à la case 13. Il vous faut maintenant notifier votre coup à l'ordinateur. Appuyez sur la touche 9 (qui "s'affiche" dans la fenêtre FROM) ; appuyez ensuite sur la touche TO, puis sur 1 et 3 (13) qui s'affichent dans la fenêtre TO. Appuyez ensuite sur la touche EN, qui enregistre votre coup dans la mémoire de l'ordinateur. Celui-ci connaît ainsi votre premier coup (de 9 à 13) et il répond immédiatement par sa riposte (vraisemblablement "de 22 à 18") qui s'affiche dans les deux fenêtres. Déplacez le pion de l'ordinateur conformément à ses instructions et c'est ensuite à vous à jouer votre prochain coup.

Si vous préférez ne pas jouer le coup indiqué ci-dessus (de 9 à 13), vous pouvez l'annuler en appuyant sur la touche CL tant que vous n'avez pas actionné la touche EN. Vous pouvez toujours annuler un coup avant de l'avoir enregistré. C'est impossible dès que vous avez appuyé sur EN.

A chacun de vos coups, l'ordinateur répond normalement par l'une des deux ripostes possibles. Il joue toujours conformément aux règles des "dames à l'anglaise". Si par erreur vous jouez un coup irrégulier l'ordinateur vous préviendra en affichant 4 tirets (----) dans les fenêtres ; il vous suffit de rejouer un coup réglementaire pour poursuivre la partie.

Comme dans toute partie, quand votre pion atteint la dernière rangée (cases 29, 30, 31 ou 32), il se convertit immédiatement en Dame. A l'inverse, si un pion de l'ordinateur atteint la dernière rangée (cases, 1, 2, 3 ou 4), il se convertit automatiquement en Dame.

Vous, le joueur humain, avez pour but de prendre ou de bloquer toutes les pièces de l'ordinateur. Le CHECKER CHALLENGER a exactement le même but. Si vous gagnez, le CHECKER CHALLENGER admettra sa défaite par un voyant rouge qui s'allume à gauche de "I LOSE". Si c'est lui qui gagne, le voyant s'allumera à gauche de "I WIN".

NOTA : Si vous coupez le contact ou appuyez sur la touche RE, vous remettez le programme à 0 et il vous faut recommencer toute la partie. Si la partie dure trop longtemps, vous pouvez laissez votre damier branché : le CHECKER CHALLENGER est construit "état solide" et peut rester branché pendant des jours et des jours sans inconvénient, si besoin est.

et les débutants. Bien que le CHECKER CHALLENGER ne joue jamais un coup irrégulier, il pourra lui arriver de se mettre en difficulté pour donner au débutant une chance de gagner.

Deuxième degré (CL 2)
Le CHECKER CHALLENGER prévoit deux coups d'avance en défense et en attaque ; il lui faut en moyenne 5 secondes pour préparer sa riposte. Le deuxième degré offre de bonnes parties qui satisferont la plupart des joueurs moyens.

Troisième degré (CL 3)
Le CHECKER CHALLENGER prévoit trois coups d'avance, en défense et en attaque ; il lui faut 25 secondes en moyenne pour préparer sa riposte. Le troisième degré convient pour les joueurs avancés et expérimentés, car ses parties sont très subtiles. Le débutant se verrait sans doute piégé dans des doubles ou triples prises, jusqu'à ce qu'il ait suffisamment amélioré sa tactique par un entraînement prolongé. A ce niveau, les quatre zéros clignotent plus longtemps, tandis que l'ordinateur pèse chacune des éventualités.

Quatrième degré (CL 4)
Le CHECKER CHALLENGER prévoit quatre coups d'avance en défense, et 3 coups d'avance en attaque, ce qui exige une moyenne de 90 secondes de "réflexion" avant la riposte. C'est là un niveau de jeu qui convient seulement à des joueurs très avancés et à des spécialistes. A la vérité, nous ne croyons pas que le joueur humain ait beaucoup de chances de gagner souvent. Si vous appartenez à cette élite capable de battre régulièrement le CHECKER CHALLENGER, ayez la gentillesse de contacter notre Service Après-vente.

INTERVENTION DU HASARD

L'un des avantages majeurs du CHECKER CHALLENGER est que durant la partie il choisit ses coups au hasard. L'ordinateur choisira parfois une riposte classique, et parfois une tactique tout-à-fait différente. Dans certaines configurations, il a le choix entre 4 ou 5 possibilités de coup ; dans d'autres, il n'aura que deux ou même parfois une seule possibilité. Le choix de la risposte se fait totalement au hasard. C'est ainsi que devant une situation identique il peut riposter par le même coup, ou en choisir une autre, en fonction de sa réaction du moment.

RAPPEL DU DERNIER COUP

Si cela vous interesse, vous pouvez connaître les autres possibilités d'un coup particulier en appuyant sur la touche CL, ce qui a pour effet de remettre en considération le dernier coup de l'ordinateur. Appuyez ensuite sur EN et l'ordinateur affichera sa riposte, qui pourra être la même ou une différente, selon les cas. Cette procédure de rappel du dernier coup de l'ordinateur peut être utilisée autant de fois qu'on le désire au cours d'une partie. Il est également possible de voir comment l'ordinateur réagirait aux divers degrés du jeu. En appuyant sur la touche LV, on obtient le même résultat qu'avec la touche CL et l'ordinateur reconsidère son dernier coup. Et cela même au début du jeu lorsque le CHECKER CHALLENGER a les pions noirs et joue son premier coup. Si vous n'appréciez pas ce coup, appuyez sur CL puis sur EN et l'ordinateur affichera l'un quelconque de ses cinq coups possibles.

Si un joueur commence une partie par une série de coups classiques (les "coups de manuels"), l'ordinateur ripostera vraisemblablement par d'autres "coups de manuel", avec ou sans choix au hasard. Mais si vous décidez de lui faire reconsidérer son coup, cela l'oblige à négliger les coups classiques et à choisir, au hasard, un coup qui convient apparemment.

VERIFICATION DES POSITIONS

Le CHECKER CHALLENGER possède un avantage exceptionnel : à tout moment de la partie il peut vous renseigner sur la position exacte des pions sur le damier. En appuyant sur la touche PV, la fenêtre FROM affiche la position de chaque pion en commençant par la case 1 et en allant jusqu'à la case 32. Le premier symbole de la fenêtre TO sera un "E" (Ennemi/Adversaire) pour les pions du joueur humain, mais pas pour les pions de l'ordinateur. Le dernier symbole de la fenêtre TO sera 1 ou 2 suivant qu'il s'agit d'un pion ordinaire (1) ou d'une Dame (2). Par exemple, si l'un des pions ordinaires du joueur est sur la case 1, le premier affichage après avoir appuyé sur PV sera FROM 01 TO E1.

Chaque fois que vous appuierez sur PV, la prochaine case occupée apparaîtra dans les fenêtres. Vous pouvez arrêter cette vérification des positions à tout moment et poursuivre la partie en jouant votre coup suivant ; ou vous pouvez vérifier toutes les positions et recommencer ensuite en partant de la première case occupée. L'ordinateur n'indique rien pour les cases vides.

PROBLEMES DE DAMES

Un avantage essentiel du CHECKER CHALLENGER est sa capacité à résoudre les problèmes.

Les problèmes de dames et autres situations spéciales peuvent être rapidement et aisément inscrits sur le damier.

Appuyez simplement sur la touche TO au début de la partie, ce qui fera apparaître "PROB" (problèmes) dans les fenêtres. Cela vide le damier de tous ses pions. Appuyez sur la touche PV et la première case affichée sera la case 2 ("02 0"). Puisqu'il n'y a rien en case 2, vous pouvez enregistrer la pièce du joueur humain en appuyant sur EN (qui signifie maintenant "adversaire") et sur le chiffre 1. Si vous désirez que ce soit une Dame de l'ordinateur, appuyez sur le chiffre sans appuyer sur EN.

Si vous en avez fini avec la case 2, appuyez à nouveau sur PV pour entrer les données en mémoire et pour passer à la case suivante. Continuez ainsi pour chaque case, en "entrant" les pions voulus jusqu'à ce que le damier soit garni comme désiré. Appuyez encore une fois sur PV pour vous assurer que le dernier pion choisi est bien entré en mémoire, appuyez ensuite sur CL pour enregistrer toutes les pièces de l'ordinateur dans leur position actuelle. Appuyez enfin sur EN et l'ordinateur affichera sa première riposte en fonction de la disposition du damier.

REXTON
TOUR MAINE MONTPARNASSE
18e étage
33, Av. du Maine - Boite 154
75755 PARIS - Cedex 15
Tel. 538 73 55 — 538 74 50